Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow

ACTION

Salah satu daya tarik dari Pirates of the Carribeans : The Legend of Jack Sparrow adalah serangan *combo*-nya.

Film Pirates of Carribean yang dibintangi **Johny Depp** adalah sebuah sukses. Jadi bisa dimaklumi jika sekuelnya kemudian dibuat. Namun ketika Bethesda Softworks melangkah lebih jauh dengan merilisnya dalam versi *game*, kemungkinan sukses patut dipertanyakan.

Berbeda dengan sekuelnya yang bertajuk Deadman's Chest, versi game ini berjudul lengkap Pirates of Carribean: The Legend of Jack Sparrow. Bisa ditebak kalau alur cerita tak terikat dengan filmnya, dan lebih dititik beratkan pada sosok sang bajak laut klotokan, Jack Sparrow. Meski demikian, dalam game ini Anda dapat bermain sebagai Jack Sparrow atau Will Turner. Bahkan jika diinginkan Anda pun dapat bermain Co-op dengan rekan lain, sebagai salah satu di antara keduanya.

Opsi co-op menandakan jika game ini sebenarnya dibuat untuk console (PS2), yang memang dilengkapi dua controller. Dan di sinilah kelemahan utama Pirates of the Carribean: The Legend of Jack Sparrow. Konversi dari game console ke PC terkesan dibuat seadanya. Konfigurasi tombol kontrol *default*-nya sangat buruk. Jika ingin memainkannya dengan mulus, Anda harus mengganti (*remapping*) tombol kontrolnya.

Seolah belum cukup, "bau" console juga terdapat pada *gameplay*-nya. Sebenarnya tidak terlalu buruk, sayangnya game ini fokus pada hal yang tak penting. Membuka peti dalam game ini, misalnya, bisa jauh lebih sulit daripada menghabisi puluhan musuh. Peti hanya bisa dibuka dengan menekan tombol tertentu berulang-ulang dengan cepat.

Meski demikian, game ini masih punya sisi menarik. Setidaknya Anda bisa merangkai serangan *combo* yang mematikan, di samping kualitas grafiknya yang terbilang cukup bagus. Selebihnya tak banyak yang bisa diharapkan dari game ini. Pirates of the Carribean lebih cocok untuk anak-anak atau remaja, dan tidak ditujukan bagi para *gamer* veteran.—*Jossi Saputra*

DATA TEKNIS

Perusahaan	Bethesda Softworks/Seven Studios http://pirates.bethsoft.com/
Kebutuhan Minimum	Pentium III 800 MHz; 512MB RAM; DirectX 9.0c 3D compliant Video Card with 128 MB VRAM; 100% DirectX 8.1 Compatible Sound Card; 2.0GB Harddisk; Microsoft Windows 2000/ XP.
Multiplayer	Co-op.
Plus	Combo, suara asli Johny Depp.
Minus	Konfigurasi tombol kontrol sangat buruk, gameplay sederhana.
KONTROL	
W, A, S, D	Movement
Lmouse/Keypad 2	Light Attck
RMouse/Keypad 4	Heavy Attack
Keypad 8	Special Light Attack
Keypad 6	Interact
LCtrl	Targeting
Tilde	Run Kick
F	Block
Space	Special Heavy Attack
Numlock	Swap Character

PENILAIAN

	%0 20 40 60 80 100	Nilai Max	Nilai Test	Dalam %
Grafik		30	25	83%
Gameplay		40	22	55%
Suara		20	16	80%
Fitur		10	4	40%

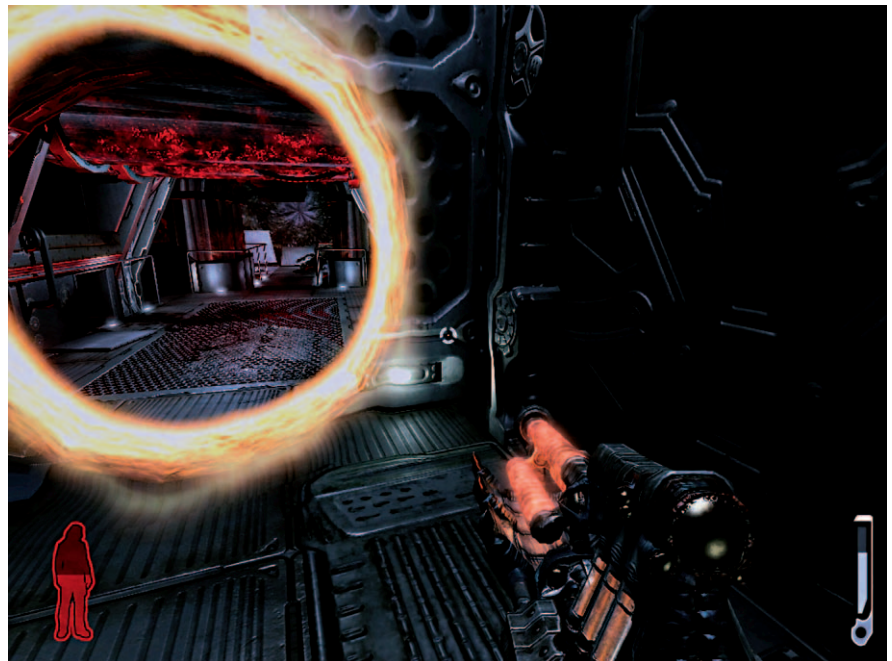
TOTAL NILAI EVALUASI (MAKS. 100=100%) **67 = 67%**

Prey

FPS

Prey berkisah tentang Tommy, seorang Indian Cherokee yang tak puas dengan kehidupannya. Tommy bermaksud untuk meninggalkan kawasan reservasi Indian dan mengajak sang kekasih, Jen, untuk ikut serta dengannya. Namun sebelum maksudnya tercapai, sebuah pesawat alien tiba-tiba muncul dan menyedot semua yang ada, termasuk dirinya dan Jen. Entah bagaimana, Tommy kemudian secara misterius berhasil bebas dari cengkraman alien. Dan kini ia menjadi satu-satunya harapan bagi Jen dan Bumi.

Plot cerita game ini mungkin terdengar klise, untunglah Prey tak hanya bertumpu pada kekuatan cerita. Salah satu tawaran menarik dari game ini justru datang dari kualitas grafiknya. Perlu diketahui bahwa Prey menggunakan *engine* yang sama dengan Doom 3 dan Quake IV. Engine ini telah disempurnakan sehingga kualitas grafiknya bahkan terlihat lebih detail dan realistik dibandingkan Doom. Warna dan tekstur lingkungan permainan digarap sangat bagus. Darah misalnya, dalam game ini terlihat kental dan tampak meyakinkan. Hal ini sekaligus menyiratkan bahwa game ini tak cocok untuk anak di bawah umur.

Secara umum, lingkungan permainan dalam Prey terlihat *absurd*. Bagaimana tidak, pesawat luar angkasa alien-nya ternyata gabungan antara organisme hidup dan mesin. Sebagian dinding mirip organ dalam yang bisa bergerak-gerak dan kadang menjadi ancaman tersendiri. Hal ini menambah elemen *gameplay* pada Prey.

Portal yang terbuka memungkinkan musuh datang tanpa terduga.

Tak hanya itu, sebagian dinding juga bisa ditembus. Bahkan Anda bisa mendapati portal yang terbuka di banyak bagian. Alhasil meski ruangan terlihat sempit, musuh tetap bisa datang atau menembak dari ruang lain secara tak terduga. Di luar itu, elemen lain seperti permainan gravitasi dan kemampuan spirit walk membuat Prey terasa cukup orisinal.

Spirit walk adalah kemampuan khusus Tommy sebagai seorang Indian Cherokee. Spirit walk memungkinkan Tommy melepas nyawanya dari tubuh dan berjalan-jalan. Hal ini cukup berguna, karena dalam kondisi ini Tommy tetap dapat menyentuh benda. Namun, spirit walk bukanlah senjata untuk mengalahkan musuh. Senjata akan didapat Tommy dari para alien. Seperti pesawatnya, senjata tersebut pun terlihat "hidup", terutama untuk versi granatnya. Berkat beberapa elemen yang cukup orisinal inilah, Prey menjadi cukup pantas Anda coba. Paling tidak sebagai selingan dari game sejenis yang pernah ada.—*Jossi Saputra*

DATA TEKNIS

Perusahaan	2K Games/Humanhead Studios www.prey.com
Kebutuhan Minimum	P4 2.5GHz; 512 MB RAM; 100% DirectX 9.0c compatible 64MB VGA Card; 2.2 GB Harddisk; Windows 2000 /XP.
Multiplayer	LAN, Internet.
Plus	Spirit Walk, gravitasi dan portal, grafik yang bagus.
Minus	Lingkungan relatif sempit dengan antarmisi yang cukup singkat.

KONTROL

W, A, S, D	Movement
Mouse1	Attack
Mouse2	Alternate Attack
Space	Jump
C/Shift	Crouch
Alt	Strafe
E	Spirit Walk
G	Throw Crawler/grenade

PENILAIAN

	%0 20 40 60 80 100	Nilai Max	Nilai Test	Dalam %
Grafik		30	28	93%
Gameplay		40	35	88%
Suara		20	15	75%
Fitur		10	7	70%

TOTAL NILAI EVALUASI (MAKS. 100=100%) **85 = 85%**

Half Life 2: Episode 1

Saat terjadi ledakan di Citadel, Gordon Freeman dan Alyx Vance ternyata berhasil selamat secara misterius. Namun, masalah berikut muncul karena seluruh Citadel siap meledak sewaktu-waktu dan menghancurkan kota. Mereka berdua kini harus berpacu dengan waktu untuk mencari jalan agar bisa keluar dari City 17.

Jossi Saputra

Sebrangi jembatan energi ini, lalu lari secepatnya menuju jembatan energi satunya. Untuk megnhindari core, tunggu saat core tersebut sedang menciut.

Half Life 2: Episode 1 sebenarnya memiliki alur yang relatif linear. Walaupun demikian, alur jalan tidak selalu mudah untuk dicari. Game ini akan memberikan beberapa *puzzle*, di samping musuh-musuh tangguh sehingga gameplay menjadi lebih menarik. Agar Gordon dan Alyx bisa keluar dari City 17 dengan selamat, beberapa tip dan *walkthrough* berikut ini mungkin akan membantu Anda.

Tips:

- Dalam game ini peti tertentu akan berisi item berguna seperti *health kit* hingga amunisi. Peti hanya bisa dipecahkan dengan *gravity gun* (ditembak) atau *crowbar*.
- Pada *chapter* awal, ada banyak generator yang harus diaktifkan dengan bola energi. Caranya, tarik bola energi dari sekitar Anda dengan gravity gun dan tembakkan ke generatornya.
- Peran Alyx dalam game ini sangat krusial. Dalam beberapa kesempatan Gordon seringkali harus bergantung kepada Alyx untuk mengalahkan musuh. Jangan khawatir, tembakan Alyx sangat jitu. Ia pun bisa diandalkan meski sesekali Anda juga harus melindunginya.
- Racun Black headcrab akan langsung mengurangi HP secara drastis. Namun setelah beberapa saat suit Anda akan menetralisasi racun sehingga HP pulih.

Jangan sungkan ketika Anda harus melalui lorong dengan bola-bola energi yang ditembakkan. Pada lorong kedua, jalur sebelah kanannya cukup tinggi untuk melompat.

Jika tak ditutup, antlion akan selalu muncul dari lubang. Tembakkan *gravity gun* ke arah mobil untuk mendorongnya, dan pastikan mobil menutup bagian atas lubang.

Walkthrough

Chapter 1: Undue Alarm

Setelah bebas, bicara dengan Alyx dan ambil Gravity Gun (GG) dari Dog. Untuk mengikuti Alyx ke atas, tarik papan di samping undakan dengan GG dan posisikan di depannya. Naik ke atas. Setelah Alyx bicara dengan ayahnya di monitor, Dog akan membuka jalan. Turun ke tebing bawah. Ikuti alur. Setelah dekat api unggun, segera merapat ke tebing. Dog akan melemparkan rongsokan mobil. Naiki mobil ini dan Dog akan melemparkannya ke Citadel.

Setelah mobil berhenti, ambil alur kiri. Lewati jembatan, dan ikuti alur. Loncati pagar ke lantai di bawah. Ikuti alur. Anda akan bertemu dengan Stalker di balik kaca. Tuju sisi kiri, setelah tirai energi hilang, susuri tepinya. Loncat ke bawah. Loncat ke lift di seberang. Ikuti alur, dan tuju *platform* dengan tombol merah. Akses tombol itu (tekan E), dan hindari bola energi yang jatuh. Ambil salah satunya dengan GG dan tuju lift tadi. Kali ini naiklah ke atas.

Sampai di depan Alyx, tembakkan bola energi ke tirai energi. Bola ini akan menghabisi stalker di dalam. Tirai energi terbuka, masuk dan ikuti alur. Naiki tangga hingga bertemu jembatan. Singkirkan puing dengan GG. Ikuti alur. Loncati pagar ke platform di baliknya. Tuju jembatan energi. Setelah Combine tersapu angin, lari secepatnya (tekan *shift*) untuk menyeberang. Ikuti alur. Ke kiri dan lompati pagar ke lantai bawah. Alyx akan mengecek panel kontrol. Setelah benda raksasa meluncur, Alyx akan membuka tirai energi. Tak lama GG akan ter-*upgrade* tanpa sengaja.

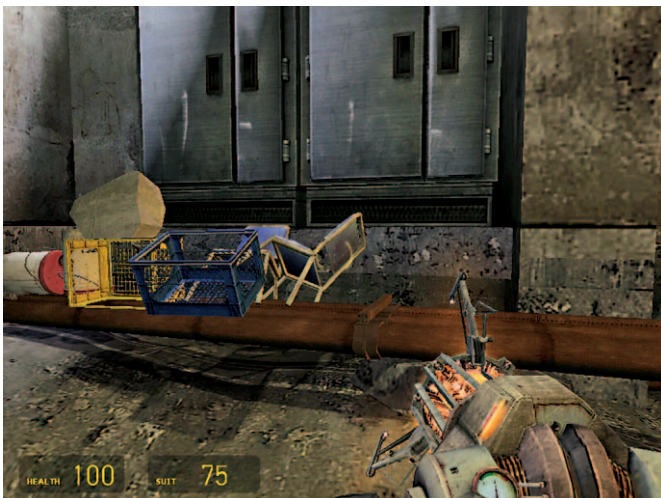
Ikuti alur, Anda akan sampai pada jembatan energi yang tak berfungsi. Tangkap bola energi dan tembakkan ke generatornya di ujung lain. Seberangi jembatan, dan habisi *combine*. Lakukan hal yang sama pada jembatan energi kedua. Pada Jembatan energi ketiga, salah satu generatornya terhalang panel kaca. Tuju platform di atas generator tersebut, tangkap bola energi dan arahkan di antara kaca dan generator. Kembali dan fungsikan generator satunya lalu seberangi jembatan. Ikuti alur. Habisi combine.

Sesampai di ruang terbuka, susuri sisi kiri. Loncati *gap* dan ikuti jalan transparan. Masuki pintu kanan, setelah Alyx membuka pintu yang terkunci, ikuti alur. Naiki lift besar. Aktifkan generator dengan bola energi. Saat lift bergerak turun, gunakan GG untuk menghalau benda yang jatuh dari atas. Aktifkan generator kedua saat lift berhenti. Generator ini berada di balik panel kaca. Singkirkan mesin di kanan, dan tembakkan bola energi melalui celah dimana mesin tadi berada. Halau benda yang berjatuhan saat lift kembali bergerak. Begitu lift berhenti lagi, pantulkan bola energi untuk mengaktifkan generator. Lakukan hal sama untuk menghancurkan stalker yang muncul dan kembali aktifkan generator ini. Saat lift berhenti, lari secepatnya sebelum tertimpa puing besar. Ikuti alur.

Chapter 2: Direct Intervention

Ikuti alur. Habisi combine. Alyx akan mengakses panel kontrol. Masuki pintu yang terbuka, dan naiki lift. Keluar, tangkap bola energi dan tembakkan pada *stalker* di ujung ruang. Aktifkan semua generator dan sebrangi jembatan energi yang terbentuk. Selanjutnya akses tombol merah, jembatan energi akan berputar ke arah *core*. Seberangi dan panjat tangga. Sebrangi jembatan di atas dan tuju kiri. Habisi combine. Ambil bola energi di luar dan aktifkan generator. Saat mesin muncul, hadapi serbuan combine dan *manhack*. Pulihkan diri. Ikuti alur ke lorong di belakang. Tembak jendela terakhir, dan masuklah. Tuju lorong di kiri depan dengan menghindari tembakan bola-bola energi. Naik ke atas dan ikuti alur. Tembak jendela dan masuk ruang berikut. Habisi combine dan tarik bola energi untuk menonaktifkan tirai energi. Tuju core.

Seberangi jembatan dan lari menghindari core menuju jembatan terdekat. Masuki lorong di situ. Habisi semua combine sambil mengikuti alur. Aktifkan generator. Saat mesin muncul, masuki lift. Ikuti alur dan habisi combine. Pulihkan diri. Ikuti alur hingga bertemu core lagi. Loncat ke atas platform yang berputar. Hadapi manhack. Loncat ke balkon berikut. Hadapi combine. Buka jendela kecil di lorong ini. Ikuti alur. Anda kembali harus melalui lorong dengan bola-bola energi yang ditembakkan. Ambil jalur kanan agar bisa melompati bola, kemudian masuki lorong di ujung kiri depan.

Tembak jendela kecilnya dan habisi combine. Aktifkan generator. Mesin yang muncul ternyata tak berfungsi. Turun ke bawahnya. Tuju atap yang menganga, dan tarik bola energi. Gunakan bola itu untuk mengisi ketiga pilar energi. Pastikan saat menembakkan bola energi ke pilar terakhir

Kumpulkan dan tumpuk semua benda yang bisa Anda temui, jangan lupakan batu dan dua kursi dari ruang sebelumnya. Benda-benda itu cukup untuk menopang bobot Gordon.

Perhatikan, laser biru pemandu itu adalah sniper milik Alyx. Jadi singkirkan plat pelindung *combine sniper* di atas agar Alyx bisa membidiknya.

Anda berdiri di platform tempat mesin tadi. Jika sukses platform ini akan terangkat. Setelah di atas lagi, aktifkan kembali generator. Ikuti alur sampai bertemu Alyx. Kembali ikuti alur. Hindari *combine* dengan berlari secepatnya. Alyx akan menutup pintu. Gunakan GG untuk mengambil *roller mine* dan berikan pada Alyx agar dijinakkan. Saat Alyx membuka pintu satunya, tetap berlindung dan biarkan Alyx dan roller mine menghabisi combine di ruang itu.

Selanjutnya masuki kereta stalker. Saat kereta terguling, stalker akan terbangun. Hindari stalker di atas dengan merunduk. Tarik stalker yang menghimpit Alyx dengan GG. Jika beres, buka pintu kereta dan keluar secepatnya. Merunduk dan ikuti alur.

Chapter 3: Lowlife

Ikuti alur. Biarkan Alyx menghabisi *zombie* dan *headcrab*. Jika beres, tuju pintu di kanan depan. Nyalakan *flash light* (tekan F) dan ikuti alur. Begitu bertemu pintu terkunci, buka kisi ventilasi di pojok bawah, dan masuklah. Ambil item yang ada dan tuju kiri. Ikuti alur ventilasi sampai ke ruangan berikut. Bunuh headcrab. Tuju ruang berterali, gunakan GG untuk mengambil item dan *shotgun* serta pistol. Tembak gembok dengan pistol. Cari powerbox dan aktifkan. Alyx akan masuk. Tuju pintu kiri. Tembak mobil di pintu dengan GG. Ruang ini gelap, nyalakan flashlight dan biarkan Alyx menembaki zombie. Ikuti alur ke pojok ruang. Masuki pintu kiri. Tak lama muncul zombine (kombinasi combine dengan headcrab) yang meledakkan diri. Tuju pintu kanan menuju ruang gelap berikut.

Di sini banyak zombine, jadi manfaatkan *flammable barrel*. Hindari *barnacle* dan tuju pintu kiri paling ujung. Nyalakan powerbox, dan biarkan Alyx menghabisi zombie yang datang. Keluar dan tuju pintu kiri satunya. Naiki tangga. Bunuh black headcrab di atas tangga serta zombie dan headcrab dari ruang sebelumnya. Masuki ruangan atas, dan tembak *black headcrab* dan zombine. Tembak mobil dengan GG agar menutup lubang antlion. Tuju *wheel* merah dan putar untuk membuka pintu. Tembak dua black headcrab. Ikuti alur, dan masuki pintu kiri. Pintu ini dipenuhi barnacle. Manfaatkan mereka untuk menghadapi gerombolan zombi dan zombines yang menyerbu. Ikuti alur, dan habisi zombine yang tersisa. Buka pintu exit dan naiki tangga.

Ikuti alur. Tembak zombine dan bersiap hadapi gerombolan besar antlion. Lari ke arah mobil dan tembak dengan GG agar menutup lubang antlion. Naiki kerangka bangunan menuju lantai dua. Hancurkan peti samping mobil dan masuk ke dalam. Tembak mobil dengan GG agar jatuh ke bawah. Turun dan tutup lubang antlion kedua dengan mobil ini. Kembali ke atas, sekarang titi kerangka bangunan hingga ke lantai tiga. Tuju kiri dan terjun ke lantai dua. Habisi zombine lalu putar wheel untuk membuka gerbang terali. Tembak mobil di ruang ini agar jatuh ke bawah. Tutup lubang antlion ketiga dengan mobil ini.

Selanjutnya kembali tuju lantai tiga. Putar wheel di lantai tiga. Turuni tangga, dan masuki ruang yang tergenang air. Ikuti alur sembari menembaki zombie. Anda akan sampai di ruangan besar dengan lift yang tak berfungsi. Tak lama lampu akan padam sama sekali. Carilah powerbox dengan menyusuri dinding kiri (perhatikan kabel hitam di langit-langit). Singkirkan palang pintu dan aktifkan powerbox.

Catatan: selama Anda mencari, zombie dan zombine akan terus muncul, tapi begitu *powerbox* hidup jumlah yang muncul akan sangat banyak termasuk hadirnya *leaper*. Segera lari ke arah lift tadi, dan tunggu lift-nya turun. Masuki lift secepatnya karena zombie di sini tak ada habisnya. Setelah di atas, ikuti Alyx.

Chapter 4: Urban Fight.

Ikuti Alyx. Cari *wheel*. Putar untuk membuka ruangannya. Masuk dan tuju pojok kanan untuk mengambil kepala wheel yang tergeletak di sana. Tempatkan wheel ini pada soket di kanan gerbang. Naiki tangga, dan keluar. Tuju kiri belakang. Singkirkan papan dengan GG, hancurkan manhack dan ikuti alur. Singkirkan papan berikut. Bersiap hadapi combine. Anda akan mendapat *Sub Machine Gun* (SMG). Ikuti alur, tunggu struktur raksasa menghujam tanah lalu lewati sisi sampingnya. Bantu medik yang bertempur dengan antlion. Tutup tiga lubang antlion dengan mobil. Tembak combine. Singkirkan papan pada pintu biru, dan masuklah. Tembak combine dan laser mines, separuh ruangan akan terbakar.

Turun kebawah. Lihat pipa? Tempatkan berbagai macam barang sebagai pemberat di ujungnya. Selanjutnya lari dan loncat ke kisi tembok seberang. Putar wheel. Turun

Boss pertama, *antlion warrior* berukuran raksasa. Pastikan Anda mengambil semua item yang ada untuk memulihkan suit dan *health* sebelum meloncat turun, dan lakukan *save game*.

Loncat antar-*barrel* ke arah lift. Pastikan laser merah itu sama sekali tak tersentuh atau seluruh area akan hancur meledak.

dan tuju pintu yang sebelumnya tertutup api. Naiki tangga. Habisi zombie dan sebuah roller mine. Turuni tangga satunya. Di area terbuka, ada sniper dan combine dengan senapan mesin terpasang (*turret*). Merunduk antarmobil lalu ke balik bangunan. Manfaatkan roller mine yuntuk ditembakkan ke combine turret. Tuju lokasi turret, pecahkan peti dan ambil granat. Lemparkan granat ke tempat sniper berada. Alyx akan memanjat ke atas, menurunkan tangga, dan menjadi sniper untuk melindungi Anda. Raih dan panjat tanga disamping barikade. Terjun kebawah. Zombi dan zombine akan menyerbu. Hemat peluru dan andalkan Alyx. Masuki pintu kanan. Ikuti alur, tembak black headcrab. Saat papan penutup di "jembatan" gedung agar Alyx dapat membidik semua zombie.

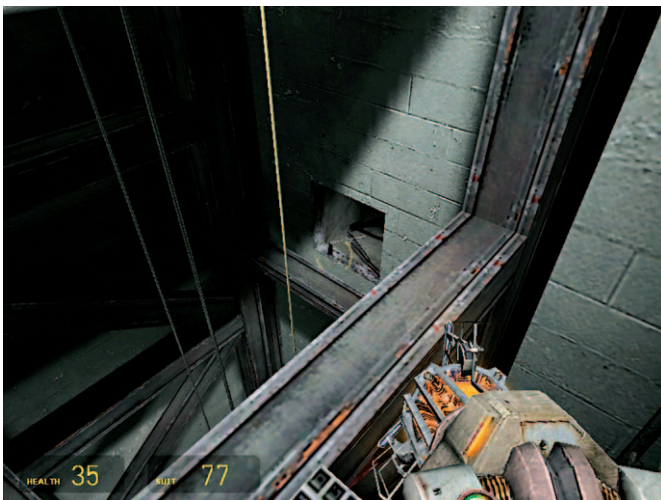
Ikuti alur, turuni tangga. Saat tangga terputus, loncat ke bawah. Di luar, singkirkan plat pelindung di tempat sniper bersembunyi agar Alyx bisa menembaknya. Tutup lubang antlion dengan mobil. Habisi combine yang datang. dari balik pintu besi besar. Sambil memanfaatkan tembakan Alyx, masuklah saat pintu terbuka. Habisi combine dan antlion. Setelah Alyx bergabungl, ia akan membuka tirai energi.

Ikuti alur, dan habisi combine di sepanjang jalan. Sesampai dekat area luar, savegame sebelum meloncat turun. Begitu turun Anda harus berhadapan dengan antlion warrior raksasa dan kawanan antlion. Setelah antlion warior terbunuh, Alyx akan mengambil alih turret. Tutup lubang antlion dengan mobil, lalu hadapi combine yang datang dari pintu besi. Setelah beres, tuju ke sana dan masuki lubang. Ledakkan barrel, dan masuki ventilasi. Ambil arah lurus mengikuti alur ventilasi. Usai guncangan, Anda akan melihat banyak laser mines. Tuju arah sebaliknya dengan sebuah laser tunggal. Merangkak keluar perlahan hingga kembali berdiri. Lompat ke atas ventilasi dan loncat antar-*flammable barrel* ke lift (jangan sampai tersentuh laser!).

Lift akan jatuh. Tembak atap lift dengan GG. Saat lift jatuh ke air, keluar melalui atap tadi. Naik ke samping. Tarik flammable barrel di ruang sebelah agar menyentuh laser. Setelah semua meledak, tuju ke sana. Masuki jendela yang pecah, tembak *black headcrab.* Loncat ke atas barrel, lalu masuk ventilasi. Ikuti alurnya. Di luar, loncat ke sisi kanan, susuri dan panjat tangga. Sampai di atas, loncat ke ventilasi di kanan bawah. Masuk dan ikuti alurnya. Setiba di ruangan, jinakkan *hopper mine* dan aktifkan powerbox. Alyx akan masuk ke dalam. Ikuti alur.

Sebelum menaiki tangga kanan, tunggu bunyi *beep.* Begitu pintu meledak, tembak setiap combine. Gunakan GG untuk mencabut stop kontak. Keluar dan turuni tangga tadi. Tuju pintu kanan depan. Ikuti alur dan tembaki combine. Tak lama Anda akan mendapat *Rocket Propeller Gun* (RPG). Setelah semua combine tewas, seorang pejuang akan muncul. Ikuti dia. Selanjutnya naiki tangga ke atas. Singkirkan papan dan masuki pintu. Tembak zombie dan masuk ruang berikut. Anda akan terjatuh ke bawah dan dikelilingi beberapa zombie. Habisi mereka. Setelah beres, kumpulkan item yang ada. Singkirkan lemari yang menutupi pintu, dan papan penghalang. Ikuti alur dan naiki tangga hingga bertemu Alyx. Kembali lalui ruang Anda terjatuh tadi, kali ini jangan terjatuh lagi. Tembak zombine di pintu kiri yang tertutup papan. Ikuti alur. Anda akan bertemu Barney. Setelah mendapat crowbar, sebrangi jembatan. Ikuti alur dan habisi black headcrab dan zombie. Saat sampai di atap, perhatikan posisi gunship. Jika aman, lepaskan papan pada mekanisme penurun jembatan. Seberangi secepatnya. Ikuti alur.

Sepanjang lorong, Anda akan diserang zombie dan combine, serta ditembaki *gunship* dari jendela. Pastikan Anda selalu merapat di dinding untuk menghindari tembakan gunship. Di akhir lorong, naiki tangga ke loteng. Titi loteng yang hancur menuju peti biru. Peti ini berisi rocket yang tak pernah habis. Ambil posisi dan tembaki gunship dengan RPG.

Setelah gunship jatuh, loncat turun menuju lantai di bawah. Tembak combine, dan masuki lorong. Lontarkan kotak untuk menghancurkan laser mine. Ikuti alur, hingga Alyx mematikan tirai energi. Ikuti alur dan habisi zombie dan combine di sepanjang lorong. Tak terlalu lama, Anda akan menjumpai segerombolan zombie di pintu putih besar terkunci di kanan. tembak zombie di depannya. Jelajah lorong di depan dan kembali ke pintu tertutup tadi. Zombie akan menjebol pintu. Habisi mereka. Masuk dan ke lubang. Menyelam dan berenang ke ruang sebelah. Naiki tangga. Habisi black headcrab di balkon dan ruang kecil disitu. Ikuti balkon ke pintu terkunci. Terjun ke air. Tarik tong biru di lorong sebelah. Lontarkan tong ini ke bawah balkon jeruji. Habisi barnacle

Setelah sampai di atas, Anda harus menuju ventilasi di kanan bawah. Loncatlah ke arah ventilasi tersebut, dan berhati-hati agar tidak menyentuh lidah *barnacle*.

Gunship akan menembaki Anda melalui jendela. Oleh karena itu, saat menghadapi *combine* dan zombie di lorong ini, usahakan agar selalu merapat di dinding kanan.

agar tidak merepotkan. Berenang ke balkon di seberang. Cari tuas dan aktifkan. Air kini menjadi beraliran listrik. Tembak dua barnacle di kiri atas Anda. Selanjutnya lari melalui balkon jeruji, lompat ke platform balkon, ke batu di seberang lalu ke ruang kecil tadi. Melalui jendelanya loncat ke balkon. Masuki pintu yang kini tak terkunci. Naiki tangga dan temui Alyx. Ikuti alur sampai bertemu ruang yang rontok. Tembaki zombie deyang membawa black headcrab dari atas.

Setelah aman, terjun ke bawah. Di bawah, tembak zombie dan zombine yang menyerbu. Tuju lorong kanan. Di depan lorong dengan jejak darah, ada beberapa hopper mines, dengan *sentry gun* di ujungnya. Hindari tembakan dengan merapat di dinding. Banyak zombie dan zombine akan menyerbu dari pintu kiri. etlah itu, Anda pun harus menghadapi serbuan zombie dari pintu ujung kanan. Jika beres, ambil *hoppermine* dengan GG dan lontarkan ke sentry gun. Gunakan GG untuk menarik stop kontak untuk menonaktifkan tirai energi. Ikuti alur.

Chapter 5: Exit 17

Buka pintu, singkirkan palang pintu. Keluar dan temui Barney. Ikuti Barney. Anda akan mendapat pasukan, bawa mereka ke kiri belakang, naiki tangga dan masuki pintu. lAnda akan sampai ke depot kereta. Tuju pintu *exit* di pojok kiri depan (ada turret). Masuk dan ikuti alur hingga bertemu jalan buntu. Kembali ke Barney. Pada saat ini Alyx akan menempati posisi turret. Hancurkan manhack dan temui Barney. Bawa pasukan kedua ketempat tadi. Tembak combine yang menghadang. Jika beres, lakukan hal yang sama. Kali ini di area luar ada combine sniper. Habisi dia dan temui Barney. Bawa pasukan ketiga ke tempat tadi. Di depo habisi super combine yang menembak jatuh gerbong kereta. Naiki platform di kanan. Habisi combine dan loncati pagar ke tangga tengah di bawah.

Setelah pasukan ketiga sampai, kembali ke Barney. Area luar kini muncul tank yang melepaskan roket. Gunakan RPG dengan memanfaatkan roket di peti biru untuk menghancurkan tank itu. Setelah beres, temui Barney. Bawa pasukan keempat. Di depot kereta, hadapi pasukan combine yang menjebol pintu Ikuti alur hingga ke area yang aman. Sekali lagi kembali ke Barney. Area luar dipenuhi banyak combine dan super-combine. Habisi mereka. Gunakan RPG mengingat ada persediaan roket tak terbatas di peti. Temui Barney. Pasukan terakhir ini termasuk Barney. Ikuti alurnya dan habisi combine hingga sampai di lokasi aman.

Alyx akan membuka pintu besi di samping dan menetralkan tirai energi. Barney akan menaiki kereta. Ikuti Alyx. Akses wheel di ruang berterali dan putar. Saat Alyx masuk, segera hentikan putaran dan berlindung. Hampir seketika sebuah strider muncul diluar dan menembak ke arah wheel ini. Tembakannya akan membuka pintu di sebelah pojok kanan. Masuki pintu itu dan ikuti alurnya. Singkirkan papan penghalang, ikuti alur. Masuki container dan hancurkan peti penghalang dengan crowbar. Ikuti alur, ambil kiri dan masuki container miring. Di atas masuki container berikut dan hancurkan peti. Tembak dua headcrab di sini. Lari melintasi atas kontainer menuju ke baliknya (kiri). Hati-hati terhadap serangan strider. Loncati gap, dan naik keatas kontainer miring. Lari melalui atas kontainer, dan loncat ke balkon. Ambil perlindungan dibalik plat besi. Pulihkan diri jika perlu. Di balkon ini, waspadalah terhadp serangan strider, seorang combine di atas, dan beberapa hopper mine. Jinakkan hopper mine.

Selanjutnya lari lurus dan loncat ke belakang kontainer di bawah. Segera pergi dari sini karena kotainer ini akan menjepit Anda jika ditembaki strider. Lari dan loncat ke bawah. Di bawah, habisi dua combine dan tembak *flammable barrel* yang berguling. Ikuti alur sembari merapat ke kanan untuk berlindung dari strider. Lalui celah di antara kereta di kiri, dan tuju tangga. Panjat tangga ini secepatnya, loncat ke balkon dan berlindung dibalik plat besi yang ada. Balkon ini dipenuhi roket, ambil dan gunakan untuk menembaki strider. Setelah strider hancur, turuni tangga satunya. Anda akan bertemu Alyx lagi. Naiki kereta dan tunggu Alyx. Ending.

CHEAT

Tekan tombol "~" untuk menampilkan jendela konsol. Kemudian ketikkan perintah "sv_cheats 1". Jika sudah ketikkan kode berikut:

KODE	CHEAT
God	Kebal
Buddha	Tak bisa mati
Infite_aux_power	Daya suit dan flashlight tak pernah berkurang
Sv_infinite_aux_power	Daya suit dan flashlight tak pernah berkurang
Impulse 101	Mendapat semua senjata dan amunisi
Notarget	Musuh tak akan menyerang
Ch_createjeep	Memunculkan jeep
Ch_createairboat	Memunculkan airboat

Tempatkan tong biru untuk menyangga balkon jeruji. Saat *powerbox* dihidupkan dan air menjadi bermuatan listrik, tong itu akan memastikan balkon tak mudah tercebur saat diinjak.

Strider adalah boss kedua, berlindunglah di antara plat metal dan manfaatkan roket yang banyak tersebar di balkon ini untuk menghancurkannya.